

Frisch, Julia

Mit Actionbounds die eigene Gemeinde entdecken und präsentieren

mateneen : Praxishefte Demokratische Schulkultur (2020) 4, S. 24-26



Quellenangabe/ Reference:

Frisch, Julia: Mit Actionbounds die eigene Gemeinde entdecken und präsentieren - In: mateneen : Praxishefte Demokratische Schulkultur (2020) 4, S. 24-26 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-194028 - DOI: 10.25656/01:19402

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-194028>

<https://doi.org/10.25656/01:19402>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License:

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and render this document accessible, make adaptations of this work or its contents accessible to the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Mit Actionbounds die eigene Gemeinde entdecken und präsentieren

Julia Frisch

Mobiles, regionales außerschulisches Lernen mit den Vorteilen digitaler Mediennutzung verknüpfen: Die Plattform Actionbound ermöglicht die Gestaltung digital gestützter Lernparcours von Lernenden für Lernende.

Actionbound ist eine mehrfach ausgezeichnete Internetplattform, auf der angemeldete Nutzer*innen eigene ortsgebundene Rallyes auf der Basis von verschiedenen Aufgabenformaten erstellen können. Mithilfe mobiler Endgeräte wie Tablets und Smartphones können diese Rallyes am entsprechenden Ort einzeln oder in Gruppen gespielt werden. Die zu bearbeitenden Aufgaben werden für die Spieler*innen erst sichtbar, wenn sie den im Actionbound hinterlegten Ort tatsächlich erreicht haben. Dies wird über die GPS-Funktion des Smartphones oder Tablets, über das die Lernenden den Actionbound starten, sichergestellt. Die Besonderheit dieses speziellen Formats besteht somit darin, dass die Spielenden mit den Actionbounds reale Orte aufsuchen und erkunden, wobei außerschulisches und schülerorientiertes Lernen mit den Möglichkeiten digitaler Mediennutzung verbunden wird. Verschiedene Aufgabentypen wie das Finden von bestimmten Plätzen oder Gebäuden, das Lösen von Multiple-Choice-Fragen, Schätzaufgaben oder Sortieraufgaben, aber auch komplexere Elemente wie das Erstellen von Fotos, Videos oder Tonaufnahmen erweitern die klassische Schnitzeljagd auf Papier um die digitale

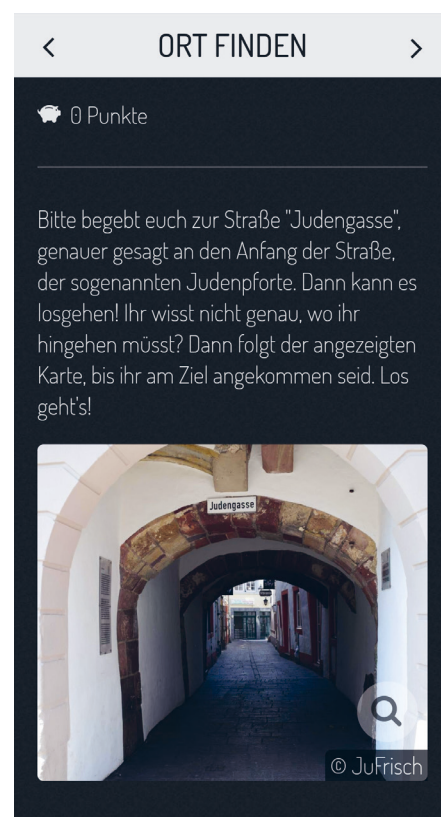
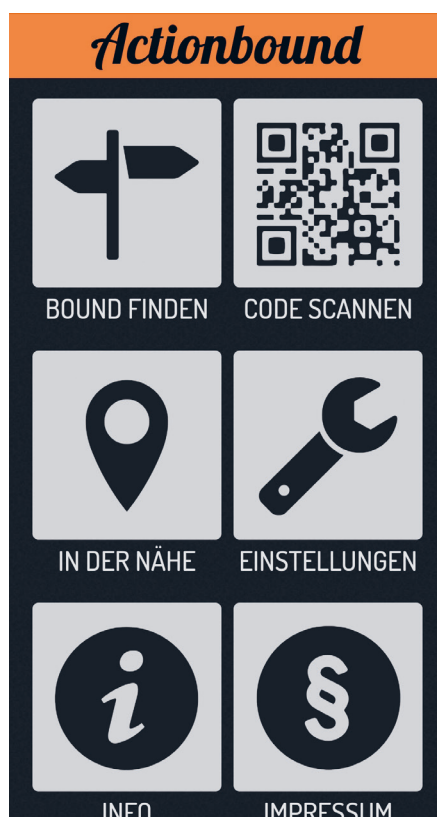


Foto: Julia Frisch

(links) Screenshot: Startseite der App, (rechts) Screenshot aus einem Actionbound

Dimension und integrieren die Möglichkeiten von Smartphone oder Tablet sinnvoll in reale Lernumgebungen.

Einfache technische Realisierbarkeit

Die Spielenden nutzen nach dem Prinzip des Bring Your Own Device ihre eigenen Smartphones/Tablets oder in der Schule vorhandene mobile Endgeräte. Die technischen Voraussetzungen zur Nutzung von Actionbounds sind:

- die Installation der kostenlosen Actionbound-App über den Apple Store oder den Google Play Store auf den zum Spielen genutzten Geräten.
- eine Internetverbindung zum Laden des zu spielenden Actionbounds sowie zum Absenden der Ergebnisse am Ende. Während des Spielens ist eine mobile Internetverbindung zwar hilfreich, weil sie z.B. Zwischenspeichern unterstützt, aber nicht zwingend notwendig.
- die eingeschaltete GPS-Funktion, damit zum einen die Kartenfunktion im Spiel zum Finden der vorgegebenen Spielorte funktioniert und zum anderen die erreichten Orte erkannt werden, sodass die dazugehörigen Aufgaben freigeschaltet werden.
- Für das Erstellen der Actionbounds wird ein PC mit Internetanschluss benötigt.

Gemeinsam demokratisch lernen und handeln im Peer-to-Peer-Ansatz

Während sich digital gestützte Rallyes in einem klassischeren Ansatz beispielsweise eignen, um Klassenfahrten, Exkursionen oder Erkundungen durch von Lehrkräften entsprechend vorbereitete Actionbounds für ihre Lerngruppe interaktiver und entdeckend zu gestalten, eignet sich diese Methode auch für einen innovativen Peer-to-Peer-Ansatz: Lerngruppen erstellen im Rahmen ihres Fachunterrichts oder als fächerübergreifendes Gemeinschaftsprojekt einen Actionbound zu ihrer Gemeinde, zum Beispiel unter einer Fragestellung zu Partizipationsmög-

lichkeiten für Jugendliche, zu Orten der Demokratie oder zu für sie besonders interessanten Alltagsorten. Sie erhalten damit die Möglichkeit, ihre Sicht auf die ihnen wichtigen Orte ihrer Gemeinde zu präsentieren, die sicherlich von der Perspektive der Reiseführer oder offiziellen Gemeindeporträts abweicht und partizipieren dadurch sowohl kulturell als auch politisch am lokalen Diskurs. Vielleicht lernen sie auf einem besonders interessanten Schulgelände und möchten dieses präsentieren, vielleicht möchten sie Begegnungsorte für Jugendliche in ihrer Gemeinde vorstellen oder sie haben Lust, einen Sprach-, Mathe-, Geschichts-, Kunst-, Musik-, Naturwissenschafts-, Berufsorientierungs- oder Geografie-Actionbound im Rahmen ihres Fachunterrichts zu erstellen. Anschließend spielen andere Lerngruppen diese erstellten Bounds und lernen dabei die dort präsentierten Orte kennen.

Dieser Peer-to-Peer-Ansatz kann darüber hinaus in komplexere Settings wie Begegnungs- und Schüleraustauschprojekte integriert werden, indem die Jugendlichen für ihre ortsfremden Gäste Actionbounds erstellen oder indem sie gemeinsam in gemischten Gruppen neue Orte entdecken und in Actionbounds verarbeiten.

Vielseitige Kompetenzförderung und Wissenserwerb

Aus didaktischer und methodischer Sicht liegen die Vorteile dieses schülerzentrierten Ansatzes auf der Hand: Die Lernenden müssen sich aktiv mit ihrer Umgebung auseinandersetzen, um zu entscheiden, was für Stationen und Aufgaben in ihren Bounds vorkommen sollen. Auch müssen sie geeignetes Material wie Fotos, kleine Texte oder Tonaufnahmen zur Illustration des Bounds und zur Erläuterung der Aufgaben selbst erstellen und sich dafür in die Perspektive der späteren Spieler*innen



Mit dem Smartphone entdecken Schüler*innen die eigene Gemeinde

versetzen. Die Reflexion über die Möglichkeiten, die Smartphone oder Tablet zum Lösen von Aufgaben bieten sowie das Erstellen der verschiedenen Materialien fördert zudem aktiv die digitale Medienkompetenz und schult im Umgang mit den eigenen, oftmals im Alltag nur oberflächlich genutzten, Geräten. Außerdem erkunden die Lernenden selbstständig ihre Gemeinde oder die im Spiel verwendeten Lernorte, wodurch lokale Ortskenntnisse und Orientierungsfähigkeit ebenso gefördert werden wie eine forschende Herangehensweise an das im Actionbound vorgestellte Thema.

Die thematischen Möglichkeiten zur Integration eines digital gestützten Geländespiels sind sehr umfangreich und können den inhaltlichen Anforderungen modernen Fachunterrichts standhalten. Für die Lernenden ergeben sich aus der Kombination aus schulischen, außerschulischen und multimedialen Elementen vielfältige Möglichkeiten zum aktiven, entdeckenden und multiperspektivischen Lernen.



Dr. Julia Frisch

Julia Frisch lehrt und forscht in der Didaktik der Gesellschaftswissenschaften und Deutsch als Zweit- und Fremdsprache der Universität Trier zum transnationalen, interkulturellen und digitalen Lernen.



CHECKLISTE Entdeckendes Lernen mit Actionbound

Ziel

Außerschulisches und entdeckendes Lernen fördern, eigenständiges medienkompetentes Arbeiten schulen

Zielgruppe

Jede Art von Lerngruppe der Grund- und Sekundarschule ab einem für eigenständige Rallyes geeigneten Alter und Entwicklungsstand

Dauer

Die Spieldauer eines Actionbounds hängt von dessen Inhalten ab, in der Regel zwischen 45 und 60 Minuten. Für die Erstellung von Bounds sollten mehrere Schulstunden oder ein Projekttag eingeplant werden.

Vorgehen

- ✓ Die Schüler*innen mit der App (Google Play Store/Apple Store) und der Plattform (<https://de.actionbound.com/>) vertraut machen
- ✓ Gemeinsam Problem- und Fragestellungen als Leitthemen der Actionbounds erarbeiten
- ✓ Die Schüler*innen die Lernorte erkunden lassen, um Material und Inspiration für die Aufgabenstellungen zu sammeln
- ✓ Die Schüler*innen erstellen Actionbounds am PC und testen sie mit der App vor Ort
- ✓ Die Lehrkräfte gehen die Actionbounds am PC durch und garantieren somit Lösbarkeit und realistischen Umfang
- ✓ Die erstellten Actionbounds werden von den nicht an der Erstellung beteiligten Schüler*innen gespielt
- ✓ Auswertung mit allen Beteiligten

Tipp

Die einzelnen Actionbounds können so gestaltet werden, dass durch das korrekte Lösen von Aufgaben Punkte erspielt werden. Daher lassen sich auch kleine Wettbewerbe zwischen Schulklassen oder Lerngruppen realisieren.